

## บทที่ 5

### สรุปผลและข้อเสนอแนะ

#### 5.1 สรุปผลการดำเนินงาน

เกม เดอะเซฟวีเนส เป็นตัวเกมบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยภาษาจาวา โดยตัวแอปพลิเคชันที่ได้ทำการพัฒนาสามารถตอบสนองตามเป้าหมายที่วางแผนไว้ในขอบเขตของโครงการ และผู้ที่ทดลองเล่นส่วนใหญ่รู้สึกชอบและพึงพอใจเป็นอย่างมาก และผู้เล่นยังสังเกตเห็นว่าแอปพลิเคชันที่ได้ทำการพัฒนานี้ มีประโยชน์ที่จะช่วยให้ตัวผู้เล่นเอง ได้ฝึกฝน ไหวพริบ และพัฒนาทักษะทางด้านกระบวนการคิดวิเคราะห์ และสมาธิ ควบคู่ไปด้วย

#### 5.2 ปัญหา อุปสรรคและแนวทางการแก้ไข

##### 5.2.1 วิเคราะห์ในส่วนของระบบฮาร์ดแวร์

เนื่องด้วยความละเอียดมาตรฐานของแอนดรอยด์มีด้วยกัน 4 ขนาดคือ

- ใหญ่สุด : อย่างน้อย 960dpx 720dp
- ใหญ่ : อย่างน้อย 640dpx 480dp
- กลาง : อย่างน้อย 470dpx 320dp
- เล็ก : อย่างน้อย 426dpx 320dp

ซึ่งระหว่างพัฒนามีเพียงความละเอียดเดียวที่ใช้ทดสอบคือ ความละเอียด 540dpx 960dp

##### 5.2.2 วิเคราะห์ในส่วนของระบบซอฟต์แวร์

เนื่องด้วย Emulator มีข้อจำกัด จึงทำให้การทดสอบแอปพลิเคชัน ในระหว่างการพัฒนา จนทำให้การตอบสนองช้ากว่าการทดสอบกับอุปกรณ์จริง

#### 5.3 ข้อจำกัดของระบบ

5.3.1 สามารถเล่นได้เฉพาะสมาร์ตโฟนที่เป็นแพลตฟอร์มแอนดรอยด์เท่านั้น

5.3.2 ความละเอียดของหน้าจอที่แสดงผลได้ดีที่สุดคือ 540dpx 960dp ถ้าความละเอียดต่างอาจทำให้ขนาดรูปภาพเพี้ยนไป

#### 5.4 ข้อเสนอแนะ

5.4.1 ควรที่จะสามารถรองรับได้หลายความละเอียด

5.4.2 ควรที่จะสามารถจัดอันดับคะแนนในรูปแบบออนไลน์ได้

5.4.3 ควรที่จะเพิ่มระบบ Multi User คือสามารถแยกผู้เล่นได้ และผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะกลับมาเล่นเกมต่อจากที่ตนเองเล่นได้